PROTOSTAR
KRISENDIREKTIVE

Sternzeit 001:2336

Für den Fall, daß die Bedrohung der Menschheit den kritischen Level übersteigt, ist die Human Defense Coalition (HDC) bevollmächtigt, jedes Individuum zur Bekämpfung dieser Bedrohung einzusetzen.

Vereinzelte überfälle der Skeetch Aggressoren sind zu einer Belagerung menschlicher Territorien eskaliert. Zu dieser Sternzeit kontrolliert die Raumflotte der Skeetch unsere Grenzen. Es bleibt nicht mehr viel Zeit, bis wir Vertrauen und Unterstützung unserer außerirdischen Freunde verlieren. Unser Verteidigungsfond ist nahezu erschöpft.

Das HDC nimmt hiermit Ihre Dienste in Anspruch und übergibt Ihnen das Mandat der Protostar Direktive. Ihre Mission ist das Knüpfen von Beziehungen und Verbünden mit den vier intelligenten Spezies im Thule Sektor. Diese Grenzregion befindet sich ENTLANG der Versorgungslinien der Skeetch und könnte die verwundbare Stelle für die Skeetch darstellen.

Um Ihre Aktivitäten geheim zu halten, werden Sie die Identität eines Handelskapitäns in den Reihen von Newfront annehmen. Diese kleine Firma ist der Aufmerksamkeit der Skeetch bislang entgangen. Zusätzlich müssen Sie Ihre Position nutzen und unserem Verteidigungsfond dringend benötigte Gelder zufließen lassen.

Dies ist die Stunde unserer größten Gefahr.
Sie sind unsere letzte Hoffnung.



Estevan Hawking
HDC Special Operations



VORWORT

PROTOSTAR: WAR ON THE FRONTIER IST EIN interaktives Spiel, maßgeschneidert für Science- Fiction- , Action- und Rollenspiel-Enthusiasten. Es spielt in der fernen Zukunft, in einer abgelegen Region unserer Galaxis. Dieses Handbuch enthält die Spielregeln und auch die Symbole, die Sie für die Kopierschutzabfrage benötigen. Wir empfehlen Ihnen, dieses Handbuch während der Installation des Programms zu lesen.



Vantu Aristocracy

JETZT GEHT'S LOS

DIESES KAPITEL DES HANDBUCHS ERKLÄRT IHNEN, WIE das Spiel installiert und gestartet wird.

Systemanforderungen
IBM PC oder 100% kompatibel
Prozessor: 386/ 25 MHz oder schneller
MS-DOS Version 5.0 oder neuer
640 KB Hauptspeicher mit 590.000 Bytes frei
VGA Grafikkarte *(MCGA wird nicht unterstützt)*
7 MB freie Festplattenkapazität
Microsoft kompatible Maus
3,5" HD Laufwerk

INSTALLATION

DIE FOLGENDEN ANWEISUNGEN SETZEN VORAUS, DAß Ihr Computer eingeschaltet ist und Sie Eingaben auf der DOS-Ebene vornehmen. Wenn Sie sich noch im Windows oder einem DOS-Shell-Programm befinden, müssen Sie dieses verlassen und die Installationsbefehle nach dem DOS-Prompt eingeben.

1) Nehmen Sie die Disketten aus der Verpackung und legen Sie die Diskette Nr. 1 in Ihr 3,5" Laufwerk.
2) Geben Sie den Laufwerksbuchstaben des Laufwerks, in welches Sie Diskette Nr. 1 gelegt haben, gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie [ENTER]. Haben Sie die Diskette z.B. in Laufwerk A gelegt, müssen Sie A: [ENTER] eingeben.
3) Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie [ENTER].
4) Das Tsunami Logo erscheint auf dem Bildschirm, gefolgt von der Frage, ob Sie bereit sind, *PROTOSTAR* zu installieren. Wählen Sie OK oder drücken Sie [ENTER], um die Installation zu beginnen. Wählen Sie ENDE, wenn Sie das Programm ohne Installation verlassen möchten.
5) Eine Dialogbox erscheint und zeigt Ihre Soundkarte an. Bestätigen Sie mit OK oder drücken Sie [ENTER], wenn die Angaben korrekt sind. Um diese Konfiguration zu ändern, wählen Sie AUSWAHL ÄNDERN, um in das SOUND MENÜ zu gelangen. Klicken Sie auf die entsprechenden Angaben, um andere mögliche Optionen zu sehen. Wählen Sie Ihre Soundkarte und OK, wenn Sie zufrieden sind.



Ghebreant Collective

6) Vor der Installation werden Sie nach einem Verzeichnis gefragt, in dem das Spiel installiert werden soll. Wir empfehlen, daß Sie OK wählen oder [ENTER] drücken, um das vorgewählte Verzeichnis PROTO anzulegen. Fortgeschrittene Benutzer können einen anderen Namen in der Dialogbox eingeben. Wählen Sie ENDE, wenn Sie das Programm ohne Installation verlassen möchten.
7) Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und legen Sie entsprechend die Disketten ein. Der gesamte Installationsvorgang wird ungefähr 6 Minuten dauern.
8) Legen Sie die Originaldisketten nach der Installation zur Sicherheit wieder in die Verpackung.

STARTEN DES SPIELS

DURCH DIE INSTALLATION WERDEN ALLE DATEIEN DES Spiels in das entsprechende Verzeichnis Ihrer Festplatte gespeichert. Das Verzeichnis heißt PROTO, es sei denn, Sie haben vor der Installation einen anderen Namen eingegeben.

Um das Spiel zu starten, müssen Sie in das Verzeichnis des Spiels wechseln. Wenn Protostar wie empfohlen im Verzeichnis PROTO abgelegt ist, geben Sie hinter dem C:\ Prompt CD PROTO [ENTER] ein. Geben Sie danach PROTO [ENTER] ein. Das Titelbild erscheint und das Spiel kann beginnen.

PROTOSTAR SPIELEN

IHRE WICHTIGSTE AUFGABE BEI *PROTOSTAR* IST ES, Beziehungen mit den ansässigen Spezies zu knüpfen und sich mit Ihnen zu verbünden. Während Sie dies tun, werden Sie Stützpunkte aufsuchen, lebenden Wesen begegnen, ferne Welten erforschen, außerirdische Städte besuchen und an stellaren und planetaren Gefechten teilnehmen.

Es gibt kein Zeitlimit beim Lösen von *PROTOSTAR*, aber richtiges Finanzmanagement ist entscheidend für den Erfolg Ihrer Mission. Ihr Kapital wird für die Wartung Ihres Raumschiffes, zum Handeln, für Crew-Gehälter und, am wichtigsten, zur Unterstützung der Verteidigungseinheiten im Heimatsektor eingesetzt.





Die Charaktere in *PROTOSTAR* verfügen über eine glaubhaft simulierte Intelligenz. Jeder Charakter folgt seinem eigenen Tagesrythmus, basierend auf seinen Einstellungen und Zielen. Sie nehmen auf das Verhalten anderer Charaktere durch Ihr Handeln und Unterhaltungen direkten Einfluß. Es gibt nur wenige Möglichkeiten, das Spiel "zu verderben". Sie können also ohne Einschränkungen experimentieren.

Dieses interaktive Abenteuer spielt in der Ich-Perspektive. Sie sehen die Umgebung mit den Augen Ihrer Spielfigur. Die zweckmäßige Benutzeroberfläche erlaubt es einfach, eine Beschreibung über Gegenstände und Personen zu erhalten (Beschreibungsmodus) bzw. durch Auswählen mit diesen in Interaktion zu treten (Aktionsmodus).

VERWENDEN EINER MAUS

ZUM SPIELEN VON *PROTOSTAR* WIRD EINE MAUS empfohlen. In diesem Handbuch bedeutet der Ausdruck LINKS KLICKEN das Drücken der linken Maustaste. RECHTS KLICKEN entspricht dem Drücken der rechten Maustaste. Verwenden Sie ein Maus mit drei Tasten, wird die mittlere Taste nicht benutzt. Für die meisten Funktionen gibt es Tastaturabkürzungen. Diese sind in der beiliegenden Referenzkarte aufgeführt.

Wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen, erscheinen drei Symbole. Das TSUNAMI Symbol ganz links ist der Zugang zum Spielmenü. Die anderen beiden Symbole können angeklickt werden, um zwischen dem Beschreibungsmodus (DESCRIBE) und dem Aktionsmodus (CHOOSE) zu wechseln. Während diese Symbole auf dem Bildschirm sind, wird die Spielzeit angehalten.

AKTIONSMODUS (CHOOSE)



WÄHLEN SIE DAS NEBENSTEHENDE SYMBOL ODER KLICKEN Sie solange RECHTS, bis der Mauszeiger zu einer zeigenden Hand wird, um den Aktionsmodus zu aktivieren. Bewegen Sie die zeigende Hand auf das Objekt auf dem Bildschirm, mit dem Sie in Interaktion treten wollen, und KLICKEN Sie LINKS. Wenn das Objekt für eine Interaktion geeignet ist, wird es entsprechend reagieren. KLICKEN Sie auf Türen, um sie zu öffnen, KLICKEN Sie auf Tasten und Schalter, um diese zu betätigen usw. Unterhaltungen mit anderen Charakteren werden begonnen, indem Sie links klicken, unabh‰ngig davon, ob Sie sich im Aktionsmodus oder Beschreibungsmodus befinden.



BESCHREIBUNGSMODUS (DESCRIBE)



WÄHLEN SIE ENTWEDER DAS NEBENSTEHENDE SYMBOL oder KLICKEN Sie solange RECHTS, bis der Mauszeiger zu einem Fragezeichen wird, um den Beschreibungsmodus zu aktivieren. Bewegen Sie das Fragezeichen auf das Objekt auf dem Bildschirm, über das Sie mehr wissen wollen, und KLICKEN Sie LINKS. Ihre Spielfigur wird eine persönliche Beschreibung zu dem Objekt abgeben. Diese Beschreibungen sind nützlich, um sich mit dem *PROTOSTAR* Universum vertraut zu machen.

SPIELMENÜ



WÄHLEN SIE DAS TSUNAMI SYMBOL, UM DIE OPTIONEN des Spielmenüs aufzurufen. Folgende Optionen stehen zur Wahl: SPEICHERN, LADEN, NEUSTART, SOUND UND SPIELENDE.

SPEICHERN

MIT DIESER OPTION KÖNNEN SIE DEN MOMENTANEN Spielstand speichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an dieser Stelle weiterspielen. Sie können bis zu 10 Spielstände speichern. Wählen Sie den Platz, an dem Sie das Spiel speichern möchten und geben Sie einen Namen ein (max. 22 Zeichen). Wenn Sie einen Platz wählen, an dem bereits ein anderer Spielstand gespeichert ist, wird der alte Spielstand mit dem neuen Spielstand ‚berschrieben. Wir empfehlen das Speichern insbesondere, wenn Sie wesentliche Fortschritte gemacht haben und vor Beenden des Spiels.



LADEN

WÄHLEN SIE AUS DEM MENÜ DER ABGESPEICHERTEN Spielstände einen Spielstand aus. Das Spiel wird an der gespeicherten Stelle mit den ebenfalls gespeicherten Bedingungen fortgesetzt. Vergewissern Sie sich also, daß Sie den aktuellen Spielstand speichern (wenn Sie ihn nicht verlieren wollen), bevor Sie einen anderen Spielstand laden.

NEUSTART

WENN SIE DIESE OPTION WÄHLEN, DÜRFEN SIE *PROTOSTAR* noch einmal von Anfang an spielen. Diese Option ist nützlich, wenn Sie noch keine nennenswerten Spielstände gespeichert haben.

SOUND

DIESE OPTION ERMÖGLICHT IHNEN, DIE SOUNDKARTE neu zu wählen und die Lautstärke zu regeln. Regeln Sie die Lautstärke auf MIN, um den Sound abzuschalten. Die Einstellungen werden bei jedem Spielstart berücksichtigt.

Wählen Sie niemals eine Soundkarte aus, die nicht in Ihrem Computer installiert ist. Das Ergebnis ist unberechenbar. Wenn Sie eine falsche Auswahl treffen, müssen Sie die SOUND Option erneut aufrufen und den Fehler berichtigen.

SPIELENDE

Denken Sie daran, den Spielstand zu speichern, wenn Sie wesentliche Fortschritte gemacht haben, bevor Sie das Spiel beenden.

STÜTZPUNKTE

Newfront hat drei St‚tzpunkte in der Grenzregion errichtet. Jeder St‚tzpunkt bietet den gleichen Service in folgenden Einrichtungen: Kommunikationsterminal, Wechselstube, Biotech-Center, Technik-Center und Lounge. Die St‚tzpunkteinrichtungen sind ‚ber einen Knotenpunkt miteinander verbunden.



KOMMUNIKATIONSTERMINAL

ÜBER DAS KOMMUNIKATIONSTERMINAL KÖNNEN SIE Nachrichten ansehen und mit Direktor Hawking Kontakt aufnehmen. Entwicklungen im Spiel und allgemeine Informationen erhalten Sie im Nachrichtenteil. Die Nachrichten sind nach Sternzeit geordnet. Sie werden über aktuelle Bedingungen im Heimatsektor informiert, wenn Sie Direktor Hawking kontaktieren, und bekommen so die Möglichkeit, Gelder zu dem Verteidigungsfond zu transferieren.

WECHSELSTUBE

NEWFRONT KAUFT LEBENSFORMEN, PRODUKTE UND Materialien über die Wechselstube. Die Preise von Newfront sind stabil und keinen Schwankungen unterworfen.

BIOTECH-CENTER

Besatzungsmitglieder, die durch Kampfhandlungen sterben, werden in einer Suspension konserviert. Im Biotech-Center können diese Charaktere gegen Zahlung von 5000 Credits für jede Behandlung wiederbelebt werden. Das Spiel endet, wenn Ihre eigene Spielfigur gestorben ist. In der Bibliothek des Biotech-Centers finden Sie eine detaillierte Analyse aller eingetragenen Lebensformen.

TECHNIK-CENTER

Die erste Adresse für technischen Bedarf im Sektor. Komplettsysteme können für Ihre Raumschiffe ge- und verkauft sowie zwischen Ihren Raumschiffen transferiert werden. Höhere Systeme verbessern die Effektivität Ihres Raumschiffs und des Explorers.

LOUNGE

Ein idealer Platz, um dem Streß Ihres Dienstes zu entfliehen. Hier können Sie mit anderen Charakteren Ihre Freizeit verbringen.



Vantu Aristocracy

HANDELSZENTREN UND HANDELN

HANDELSZENTREN KÖNNEN SIE IN DEN STÄDTEN AUF DEN Planeten besuchen. Sie können mit den Händlern um Güter handeln oder ein kleines Schwätzchen halten. Eine mobile Wechselstube wird Ihnen bei den Geschäften assistieren.

Sie müssen Ihr Handelsverhalten wählen, wenn Sie zum ersten Mal ein Handelscenter betreten. Die Auswirkungen jeder Verhandlungstaktik variieren von Spezies zu Spezies. Sie können Ihr Handelsverhalten danach immer wieder ändern.

Die Händler vertreten die Interessen ihrer Spezies. Wie Sie selbst wollen auch die Händler ein Geschäft durch Warenan- und verkauf machen. Händler sind zufrieden, wenn sie Profit machen, enttäuscht, wenn sie einen Verlust machen und verlieren die Geduld, wenn Sie zu hart feilschen.

Es besteht die Möglichkeit, durch geschicktes Handeln eine wesentliche Einkommensverbesserung zu erzielen. Sie können diese Aktivität in Ihren Gesprächen mit den Kommandanten der Raumschiffe durchführen, indem Sie das Thema Handeln ansprechen.

RAUMSCHIFF

Das Raumschiff bietet einen großen Bereich der Spielaktivitäten. Sie sollten sich mit seinen Eigenschaften zum frühstmöglichen Zeitpunkt vertraut machen.

STERNZEIT (STARDATE): Die aktuelle Sternzeit wird STUNDE:TAG:JAHR angezeigt. Die Spielzeit ist relativ. Abhängig von Standpunkt und Aktivität schreitet sie unterschiedlich schnell fort. Am schnellsten vergeht die Zeit während regionalen Reisen und Reisen im Hyperraum.

POSITION: Die regionalen Koordinaten Ihres Raumschiffs im Thule Sektor.

TREIBSTOFF (FUEL): Alle Schiffe im Spiel werden mit Stabilium betrieben. Schenken Sie Ihrer Treibstoffanzeige besondere Aufmerksamkeit.



Ghebraant Collective

TAKTISCHES DISPLAY: Im Gefecht bietet das Taktische Display eine sofortige Analyse des Objekts, das Ihrem Raumschiff am nächsten ist.

RADAR: Im Gefecht wird Ihr Schiff durch ein blaues Symbol in der Mitte des Hilfsbildschirms dargestellt. Alle anderen Symbole repräsentieren die relative Position anderer Objekte. Befindet sich das Objekt unter Ihrem Raumschiff, ist das Symbol dunkler als das Symbol Ihres Schiffes, befindet sich das Objekt über Ihnen, ist das Symbol heller.

STATUSANZEIGEN: Die orangen Anzeigen zeigen den Zustand der Charaktere, die in den sieben Stationen arbeiten. Gestorbene Crew-Mitglieder werden in einer Suspension konserviert. Die blau-grauen Anzeigen zeigen den Zustand der Station selbst. Ihr Raumschiff ist zerstört, wenn die Kommandobrücke zerstört ist.

Die Abläufe auf dem Raumschiff werden durch die sieben Stationen gesteuert: Kommandobrücke, Navigation, Com-Station, Wissenschaftliche Station, Abwehr, Maschinenraum und Bio-Labor. Mit Ausnahme der Kommandobrücke wird beim Anklicken einer Station ein Funktionsmen, angezeigt. Manche Funktionen sind nur unter bestimmten Voraussetzungen verfügbar.

Die Effektivität einer Funktion wird durch die Fähigkeit des Charakters auf dieser Station bestimmt. Zu Beginn des Spiels ist Ihre Spielfigur noch unerfahren im Umgang mit den Newfront-Schiffen. Sie sollten weitere Crew-Mitglieder ausfindig machen und beschäftigen. Die Fähigkeiten der Charaktere verbessern sich nach und nach entsprechend der Zuteilung zu einer Station.

KOMMANDOBRÜCKE



DIESE STATION WIRD VON IHRER SPIELFIGUR BESETZT. ES ist das Zentrum aller Operationen, von hier aus erhalten alle anderen Stationen ihre Befehle.



Kaynik Anarchy

NAVIGATION

ALLE FUNKTIONEN, DIE MIT DER BEWEGUNG DES Raumschiffs zusammenhängen, werden durch diese Station gesteuert. In diesem Spiel gibt es drei verschiedene Bewegungsmöglichkeiten: Hyperraum-Reisen, regionale Reise und Manövrieren.

Hyperraum-Tunnel dienen der Überbrückung größerer Entfernungen, z.B. von einem Sonnensystem zum anderen. Dieser Modus wird von der Sektorkarte aus aktiviert. Reisen im Hyperraum benötigen eine beachtliche Menge Treibstoff und viel Zeit.

Regionale Reisen finden innerhalb eines sphärischen Bereichs von der Größe einer Sektorkoordinate statt. Dieser Modus wird aktiviert, wenn das Ziel der Hyperraum-Reise erreicht, das Manövrieren beendet oder ein Stützpunkt bzw. eine Umlaufbahn verlassen wurde. Um innerhalb einer Region zu reisen, müssen Sie nur den Ort in der Region auf dem Hauptbildschirm anwählen. Wenn das Symbol Ihres Raumschiffs ein grünes Quadrat berührt, begegnen Sie einem anderen Schiff. Ihr Raumschiff wird in die Umlaufbahn des Objekts eintreten, das Sie als Ziel gewählt haben.

Wenn Sie das blaue Kontrollfeld in der Kommandobrücke anwählen, erscheint der exit-Cursor und das Manövrieren beginnt. Bewegen Sie die Maus in die Richtung, die der gewänschten Bewegungsrichtung in einem dreidimensionalen Raum entspricht. Beispiel: Sie bewegen den Cursor in die rechte, obere Ecke, um das Schiff nach oben und rechts zu steuern. Bewegen Sie den Cursor in die Mitte, bewegt sich das Schiff geradeaus. Wenn Ihre Maschinen abgeschaltet sind, drehen Sie sich nur auf der Stelle. Klicken Sie links mit dem exit-Cursor, um das Manövrieren zu beenden, oder rechts, um den Cursor umzuschalten. Sie können nicht zum regionalen Reisen zurückkehren, bevor alle Schiffe, denen Sie begegnet sind, außer Reichweite Ihres Radars sind.



Derestan Bureaucracy

FUNKTIONEN

SEKTORKARTE: Aktiviert eine Karte mit Ihrer momentanen Position und allen erreichbaren Zielen innerhalb des Sektors. Für größere Entfernungen können Sie einen Hyperraum-Kurs abstecken.

ORBIT VERLASSEN: Beendet das Verfolgen einer Umlaufbahn und kehrt zum regionalen Reisen zurück.

ANDOCKEN: Wenn Sie sich in der Umlaufbahn eines Stützpunktes befinden, wird diese Funktion zum Andocken benutzt. Während einer Begegnung mit einem anderen Raumschiff können Sie, wenn sich die Besatzung ergeben hat oder keine aktiven Crew-Mitglieder mehr an Bord sind, an das Schiff ankoppeln. Mit der entsprechenden Funktion im Maschinenraum können Sie dann Fracht oder Schiffsysteme beschlagnahmen.

ABREISEN: Diese Funktion wird benötigt, um von einem Stützpunkt zu starten und zur regionalen Reise zurückzukehren sowie zum Abkoppeln von einem anderen Raumschiff.

COM-STATION



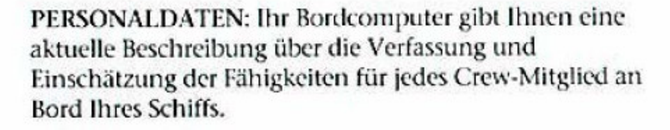
ALLE INTERNEN UND EXTERNEN GESPRÄCHE WERDEN über die Com-Station geführt. Hier können Sie auch die Personaldaten und Stationszuweisungen Ihrer Crew einsehen.

FUNKTIONEN

KONTAKT HERSTELLEN: Benutzen Sie diese Funktion, um andere Schiffe während einer Begegnung zu rufen. Beachten Sie bitte, daß andere Kommandanten ihren eigenen Vorstellungen nach handeln und selbst bestimmen, wie lange sie mit Ihnen kommunizieren wollen.

INTERCOM: Sie können sich mit jedem lebenden Mitglied Ihrer Crew unterhalten. Achten Sie den Rat derer, die in Ihrem Dienst stehen.




PERSONALDATEN: Ihr Bordcomputer gibt Ihnen eine aktuelle Beschreibung über die Verfassung und Einschätzung der Fähigkeiten für jedes Crew-Mitglied an Bord Ihres Schiffs.

STATION ZUWEISEN: Mit dieser Funktion können Sie eine Station mit einem Mitglied Ihrer Crew besetzen. Die Leistung eines Schiffs hängt von den Fähigkeiten der Crew ab. Jede Station die unbesetzt ist, wird durch Ihre Spielfigur bedient.

AUFGEBEN: Eine wenig reizvolle Option, obwohl dies die einzige Methode sein kann, um Ihr Raumschiff und die Crew zu verschonen. Die meisten Gegner werden Fracht aus Ihrem Raumschiff beschlagnahmen, wenn Sie aufgeben. Die Reaktionen der einzelnen Spezies können aber auch harmloser oder unbarmherziger ausfallen. Um diese Funktion zu erhalten, müssen Ihre Waffen und Schutzschilde abgeschaltet sein.



LABOR

EIN KLUGER KOMMANDANT WIRD DIE GESCANNTEN Daten nutzen, um seinen Zielen näherzukommen.

FUNKTIONEN

OBJEKT SCANNEN: Sie können Objekte von der Umlaufbahn oder während der Begegnung mit anderen Raumschiffen scannen. Planetendaten zeigen Ihnen schon vorab, was Sie erwartet, wenn Sie auf dem Planeten landen. Daten von unbekannten Planeten, die Sie scannen und registrieren, können vom Heimatsektor vorteilhaft genutzt werden. Daten über andere Raumschiffe, denen Sie begegnen, können Ihnen einen taktischen Vorteil bringen.

OBERFLÄCHE SCANNEN: Topographisches Scannen eines Planeten von der Umlaufbahn. Diese Daten werden in Form einer Landkarte und mit einem Höhenmesser angezeigt. Sie können einen geeigneten Landeplatz wählen



und dorthin starten.

Ihr Explorer kann nicht auf Planeten mit einer Anziehungskraft von mehr als 8.0g landen.



ABWEHR

ALLE NEWFRONT-SCHIFFE SIND SO AUSGESTATTET, DAß sie sich gegen feindliche Wesen behaupten können. Benutzen Sie diese Kraft wohlüberlegt, da sich Nachrichten über Konflikte schnell verbreiten.

FUNKTIONEN

WAFFEN AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN: Andere Schiffe werten aktive Waffen als aggressive Geste. Ihr Raumschiff ist von Anfang an mit einer Wave Gun, Accel Cannon und Pursuit Pods ausgestattet. KLICKEN Sie auf das Kontrollfeld, um in den Manöver-Modus zu gelangen. RECHTS KLICKEN, um den Waffencursor umzuschalten, LINKS KLICKEN, um die entsprechende Waffe auszulösen.

WAVE GUN

Die **Wave Gun** benötigt vergleichsweise lange, um nach dem Auslösen einer Salve durchzuladen. Die Projektile haben eine große Streuweite und fügen dem Gegner schwere Schäden zu.



ACCEL CANNON

Die **Accel Cannon** ist schnell geladen, aber sie richtet den kleinsten Schaden pro Treffer an. Sie wird am besten benutzt, wenn das Ziel kaum noch zu verfehlen ist.



PURSUIT PODS

Pursuit Pods peilen den räumlich nächsten Gegner an und verfolgt ihn bis zum Einschlag. Wenn sich ein Pursuit Pod im Flug befindet, kann kein zweites ausgelöst werden. Pursuit Pods richten den größten Schaden an, verbrauchen aber pro Schuß 10 Kubikmeter Treibstoff.

SCHILDE EIN/AUS: Ihre erste Handlung in jedem Gefecht



sollte das Aktivieren der Schutzschilde sein. Energieschilde reduzieren die Beschädigung eines Treffers der Accel Cannon, während Feuchtigkeitsfelder vor der Wave Gun schützen. Gegen Pursuit Pods gibt es keine Verteidigung. Ihr Raumschiff verbraucht mit aktiven Schilden während der regionalen Reise doppelt so viel Treibstoff.



MASCHINENRAUM

Das Herz des Raumschiffs. Ihr Raumschiff wird vom Maschinenraum gewartet und seine Systeme werden versorgt. Auch die Ladung wird über diese Station verwaltet.

FUNKTIONEN

REPARIEREN: Eine mechanische Arbeitsdrohne ist auf Patrouillie in Ihrem Raumschiff und führt selbständig Reparaturen durch. Sie können diese Drohne zu jeder Station schicken, bis eine Station vollständig wiederhergestellt ist. Danach fährt die Drohne mit der Durchführung zufälliger Reparaturen fort.

SYSTEMTRANSFER: Sie können Schiffsysteme zwischen Ihrem Raumschiff, dem Laderaum und dem Explorer bewegen. So können Sie Ihr Raumschiff mit dieser Funktion optimal ausstatten. Die Ziele können für einige Systeme begrenzt sein.

FRACHTVERZEICHNIS: Sie können sich die Ladung Ihres Raumschiffs ansehen (Art und Menge der Güter). Wenn Sie Ware über Bord werfen möchten, wählen Sie den Eintrag aus dem Frachtverzeichnis und die Menge der Ware, die Sie "loswerden" wollen. Vor jedem Start des Explorers zu einer Planetenoberfläche wird die modulare Transporteinheit und die Crew an Bord des Explorers gebracht.

FRACHT ABNEHMEN: Sie können Fracht und Systeme von jedem Raumschiff beschlagnahmen, an das Sie angekoppelt sind.



FRACHT BERGEN: Zerstörte Raumschiffe werden in eine Masse geschmolzener Trümmer transformiert. Sie können eine Frachtdrohne abschicken, um wertvolles Material aus den Trümmern herauszufischen.



BIO-LABOR

Medizinische Betreuung und biologische Daten erhalten Sie durch das Bio-Labor.

FUNKTIONEN

BEHANDLUNG: Verletzte Crew Mitglieder an Bord Ihres Schiffes, die eine Station besetzen, erhalten von einer medizinisch ausgebildeten Drohne automatisch Behandlung. Sie können die Drohne auch zu einem Patienten schicken, bis er vollständig geheilt ist. Danach setzt die Drohne ihre zufälligen Behandlungen fort.

BIOSCAN: Dieser Scan ermöglicht das Erkennen von Lebensformen während der Begegnung mit anderen Raumschiffen oder aus der Umlaufbahn heraus. Nicht-registrierte Lebensformen werden mit unbekannt angezeigt.

ANALYSE: Sie können alle Lebensformen, die sich in Ihrem Frachtraum befinden, analysieren lassen. Biologische Daten und Audio-Analyse werden angezeigt. Daten von bislang unbekannten Lebensformen können vom Heimatsektor vorteilhaft genutzt werden.



DER EXPLORER WIRD BEI AKTIVITÄTEN AUF DEN PLANETEN benötigt. Ihre Hauptaufgabe beinhaltet auch Sammeln von Materialien und Lebensformen sowie Handel in fremden Städten. Aktionen an Bord des Explorer-Schiffs werden analog zum Manövrieren im Weltall durchgeführt.

Funktionen und Aufteilung des Explorers wurden bis auf wenige Ausnahmen vom Raumschiff übernommen. Bevor Sie zur Landung auf einem Planeten den Explorer starten, werden



Fracht und Crew zum Explorer gebracht.

Position zeigt den Längen- und Breitengrad, an dem sich der Explorer gerade befindet.

Sowohl Raumschiffe als auch Objekte an der Planetenoberfläche erscheinen auf dem **taktischen Display**.

RADAR: Städte, Lebensformen und Materialien werden jetzt auf dem Radar angezeigt. Zusätzlich können Sie diese auf dem Hauptbildschirm sehen. Wenn sich eines dieser Objekte unter dem Explorer befindet, ist das BLAUE SYMBOL des Explorers mit einem ROTEN KREUZ versehen.



SAMMELN

Während Sie den Explorer über den Planeten MANÖVRIEREN, KLICKEN Sie LINKS (mit dem SAMMEL-CURSOR), um eine Lebensform oder Material aufzusammeln, wenn Sie es überfliegen.

THERMOMETER: Zeigt die Oberflächentemperatur an. Der Explorer kann fast in jeder Umgebung arbeiten.

HÖHENMESSER: Zeigt die Flughöhe an. Der Explorer kann nur in begrenzter Höhe auf- bzw. absteigen. Lebensformen und Städte findet man meist in niedrigeren Regionen, Materialien sind konzentriert in den größeren Höhenlagen anzutreffen.



PARTICLE GUN

Ihr Explorer ist mit einer Particle Gun ausgerüstet. Da dies die einzige Bewaffnung ist, lädt sie relativ schnell nach und richtet schweren Schaden an.

EXPLORER-FUNKTIONEN

Folgende Funktionen des Raumschiffs sind nicht auf dem Explorer verfügbar: SEKTORKARTE, ORBIT VERLASSEN, OBERFLÄCHEN-SCAN und FRACHT BERGEN. Die Funktionen LANDEPLATZ und ZURÜCKKEHREN sind nur im Explorer verfügbar.



LANDEPLATZ: Wählen Sie diese Funktion aus dem Navigationsmenü, um in einer unter Ihnen liegenden Stadt zu landen. Sie befinden sich danach direkt im Handelszentrum.

ZURÜCKKEHREN: Mit dieser Funktion können Sie in die Umlaufbahn zu Ihrem Raumschiff zurückkehren. Der Explorer reist während dieses Vorgangs auf einem Ionenstrahl; es werden also weder Treibstoff noch Maschinen benötigt.



PROBLEME UND LÖSUNGEN

DAS NUN FOLGENDE KAPITEL BIETET MÖGLICHE Lösungen zu Problemen, denen Sie hoffentlich nie gegenüberstehen. Vielleicht befindet sich eine READ.ME Datei auf Diskette 1, die aktuelle Informationen nach Drucklegung dieses Handbuchs enthält. Wenn Sie zu Ihrem Problem in dieser Datei oder im Handbuch keine Lösung finden, lesen Sie das Kapitel WEITERE HILFE.

P: *Das Installationsprogramm stürzt ab.*

L: Wenn dieses Problem auftaucht, solange der Tsunami Titelbildschirm und der Bildschirmcursor angezeigt wird, gibt es höchstwahrscheinlich ein Problem mit unserer Auto-Detect-Software und Ihrer Hardware. Um *PROTOSTAR* ohne Auto-Detect-Software zu installieren, wechseln Sie auf das Laufwerk mit Diskette 1 und geben folgenden Befehl ein:



INSTALL /A [ENTER]

Dadurch wird die Auto-Detect-Software abgeschaltet, die nach eingebauten Soundkarten sucht. Danach wird die Installation begonnen. Wenn die Angabe über die Soundkarte gemacht werden muß, haben Sie mehr Auswahlmöglichkeiten.

Vergewissern Sie sich, daß Sie nur Soundkarten auswählen, die in Ihrem Computer installiert sind. Eine falsche Auswahl kann unvorhersehbare Ergebnisse haben.



Skeetch Empire

P: ***Das Programm lädt nicht korrekt.***

L: Wenn dieses Problem auftaucht, sollten Sie ein paar Dinge prüfen, bevor Sie die Hotline anrufen. Zunächst vergewissern Sie sich, daß Ihr Computer die in diesem Handbuch erwähnten **Mindestanforderungen** erfüllt oder übersteigt. Prüfen Sie dann, ob Ihr System eingeschaltet ist und alle Anschlüsse richtig verbunden sind. Vergewissern Sie sich, daß Sie die in diesem Handbuch erwähnten Installationsanweisungen genau befolgt haben.

P: ***Wie bekomme ich 590.000 Bytes Speicher frei?***

L: Vergewissern Sie sich, daß Ihr System mindestens unter DOS 5.0 läuft und physisch mindestens 640 KB Speicher eingebaut ist. Die Nummer Ihrer DOS-Version können Sie mit dem DOS-Befehl ver [ENTER] überprüfen. Der Befehl chkdsk [ENTER] gibt über den vorhandenen und verfügbaren Speicher Auskunft.

Den beiden letzten Zeilen der Ausgabe von CHKDSK sollten Sie Beachtung schenken. Die Zeile **Konventioneller Arbeitsspeicher** (Total Bytes Memory) zeigt den physisch vorhandenen RAM Speicher. Die Zahl sollte 640.000 oder größer sein. Wenn die Zahl kleiner als 640.000 ist, müssen Sie mehr Speicher in Ihren Computer einbauen. Überprüfen Sie in Ihrem Computerhandbuch, welchen Speicher Sie benötigen und wie er eingebaut wird.

Die **Byte frei** (bytes free) Zeile zeigt die Anzahl der verfügbaren Bytes im RAM-Speicher. Diese Zahl muß 590.000 oder größer sein. Wenn die Zahl kleiner als 590.000 ist, können Sie das Programm **HIMEM** installieren, welches Teil der MS-DOS 5.0 Software ist. Lesen Sie ***Kapitel 12, Optimierung des Systems:*** *Mehr Speicher verfügbar machen* in Ihrem DOS-Handbuch zur richtigen Installation von HIMEM.

P: ***Auch nach der Installation von HIMEM habe ich keine 590.000 Bytes frei.***

Human Alliance

L: Da *PROTOSTAR* 590.000 Bytes freies RAM benötigt, müssen Sie den Speicher durch Entfernen einiger speicherresidenter Programme (TSR) freimachen, die vom DOS beim Einschalten des Computers geladen wurden. Lesen Sie ***Kapitel 12, Optimierung des Systems:*** *Mehr Speicher verfügbar machen - Hauptspeicher freimachen* in Ihrem DOS-Handbuch zur korrekten Entfernung dieser Programme.

Sie können Ihren Computer auch mit einer PROTOSTAR Start-up Diskette booten. Diese Methode stellt sicher, daß keine weiteren Programme in den Speicher geladen werden. Lesen Sie das Kapitel ***Erstellen einer PROTOSTAR Start-up Diskette.***

P: ***Der Bildschirm ist in zahllose kleine Bilder geteilt.***

L: Einige Modelle der **STB** Grafikkarten haben einen Fehler im BIOS. Wenn Sie eine **STB** Grafikkarte benutzen (z.B. Powergraph), können Sie von **STB** unter Tel.Nr. (214) 234-8750 von 9.00 bis 17.00 Uhr CST ein BIOS Upgrade erhalten. Das BIOS Upgrade, das Sie benötigen, trägt die Versionsnummer 1.92 vom 19.2.1993. Teilen Sie **STB** mit, daß dieses BIOS Upgrade Probleme mit einem TSUNAMI Produkt beseitigt.

P: ***Meine Maus ist nur auf einer Bildschirmhäfte aktiv.***

L: Wenn Sie eine **Genius** Maus benutzen, prüfen Sie, ob Ihr Maustreiber veraltet ist. Er muß zum Microsoft Maustreiber Version 6.0 kompatibel sein. Von der Firma **Genius** und den meisten Fachhändlern können Sie ein Update oder weitere Informationen erhalten.

P: ***Ich habe Microsoft Windows und eine Pro Audio Spectrum 16 Soundkarte. Wenn ich PROTOSTAR spiele, ist der Sound und die Musik zu leise, obwohl die Lautstärke auf Maximum eingestellt ist.***

L: Wenn Sie eine Pro Audio Spectrum Soundkarte während einer Anwendung von Windows benutzen und direkt

PROTOSTAR aufrufen, können diese Probleme auftreten.

Nachdem Sie Windows verlassen haben, booten Sie Ihr System einfach neu, indem Sie gleichzeitig die Tasten [STRG]+[ALT]+[ENTF.] drücken. Wenn der DOS Prompt erscheint, starten Sie *PROTOSTAR* wie beschrieben.

P: ***Ich besitze eine Pro Audio Spectrum Soundkarte, aber das Installationsprogramm zeigt es nicht als Option an.***

L: Wir unterstützen die Pro Audio Spectrum Karte im Soundblaster Modus. Wählen Sie Soundblaster als Soundkarte. Wenn keine Soundblaster-Option vom Installationsprogramm angeboten wird, vergewissern Sie sich, daß die CONFIG.SYS Datei folgende oder eine hierzu äquivalente Zeile enthält:

DEVICE=C:\PROAUDIO\MVSOUND.SYS

WEITERE HILFE

WENN SIE EIN PROBLEM BEIM INSTALLIEREN ODER STARTEN von *PROTOSTAR* haben, das Sie nicht alleine lösen können, steht Ihnen die ***RUSHWARE*** Hotline unter der Nummer 02131-63757 zur Verfügung. Bitte haben Sie folgende Informationen ‚ber Ihren Computer zur Hand:

- Marke und Modell Ihres Computers
- DOS Version *(geben Sie VER[ENTER] nach dem DOS Prompt ein)*
- Marke des Speichermanagers
- verf‚gbarer Speicherplatz *(geben Sie CHKDSK [ENTER] nach dem DOS Prompt ein und notieren Sie die Werte)*
- Inhalt der AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Dateien

...und, sofern vorhanden...

- Marke Ihrer Soundkarte
- Marke und Modell Ihrer Videokarte
- Marke der Maus und Versionsnummer des Maustreibers *(wird während des Bootvorgangs angezeigt).*

BITTE BEACHTEN SIE: UNTER DIESER TELEFONNUMMER ERHALTEN SIE KEINE TIPS ZUM LÖSEN DES SPIELS.

ERSTELLEN EINER PROTOSTAR START-UP DISKETTE

UM EINE *PROTOSTAR* START-UP DISKETTE ZU ERSTELLEN, LEGEN Sie eine leere Diskette (3,5" oder 5,25", entsprechend der Art Ihres Laufwerks) in Laufwerk A. Geben Sie die folgenden Befehle nach dem DOS-Prompt ein:

C: [ENTER]
FORMAT A: /S [ENTER]

Auf dem Bildschirm erscheint die Aufforderung, eine leere Diskette in Laufwerk A einzulegen und [ENTER] zu drücken. Überprüfen Sie, daß die Diskette in Laufwerk A keine wichtigen Daten enthält, bevor Sie [ENTER] drücken.

Nachdem die Diskette formatiert ist, erscheint die Bildschirmaufforderung einen Diskettennamen einzugeben. Drücken Sie nur [ENTER].

Als nächstes erscheint die Frage, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Drücken Sie [N] und [ENTER].

Als nächstes müssen Sie Ihren Maustreiber auf die Diskette kopieren. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem sich die Datei MOUSE.COM befindet *(oft das Verzeichnis "MOUSE")* durch Eingeben folgender Befehle:

C: [ENTER]
CD \MOUSE [ENTER]

Wenn die MOUSE.COM Datei sich in einem anderen Verzeichnis befindet, müssen Sie in der Befehlszeile den entsprechenden Name anstelle von MOUSE eingeben. Wenn Sie sich in dem richtigen Verzeichnis befinden, geben Sie folgenden Befehl ein:

COPY MOUSE.COM A: MOUSE.COM [ENTER]

Wenn Ihr Maustreiber eine andere Bezeichnung als MOUSE.COM trägt (z.B. MSCMOUSE.COM), sollten Sie dies in der Befehlszeile entsprechend ändern.

Zusätzlich müssen Sie noch eine Datei aus dem DOS Verzeichnis auf die Diskette kopieren. Wechseln Sie hierzu in das Verzeichnis, das Ihre DOS Dateien enthält (üblicherweise das Verzeichnis mit der Bezeichnung "DOS"), indem Sie folgenden Befehl eingeben:

CD \DOS [ENTER]

Wenn Ihre DOS Dateien sich in einem anderen Verzeichnis befinden, müssen Sie den obigen Befehl entsprechend ändern. Wenn Sie sich im richtigen Verzeichnis befinden, geben Sie folgenden Befehl ein:

COPY HIMEM.SYS A: [ENTER]

Sobald der DOS Prompt erscheint, wechseln Sie in das *PROTOSTAR* Verzeichnis durch Eingabe des folgenden Befehls:

CD \PROTO [ENTER]

(HINWEIS: Wenn Sie bei der Installation einen anderen Verzeichnisnamen eingegeben haben, ersetzen Sie PROTO in der Befehlszeile durch den von Ihnen vergebenen Namen.)

DISK WARRANTY



Wenn Sie sich in dem Spielverzeichnis befinden, geben Sie folgende Befehle ein:

COPY AUTOEXEC.PS A:AUTOEXEC.BAT [ENTER]

COPY CONFIG.PS A:CONFIG.SYS [ENTER]

Jetzt ist Ihre *PROTOSTAR* Start-up Diskette vollständig.

VERWENDEN DER PROTOSTAR START-UP DISKETTE

WENN SIE EINE *PROTOSTAR* START-UP DISKETTE WIE OBEN beschrieben erstellt haben, legen Sie diese Diskette in Laufwerk A und booten Ihren Computer durch gleichzeitiges Drücken von [STRG]+[ALT]+[ENTF]. Geben Sie folgende Befehle hinter dem DOS-Prompt ein:

C: [ENTER]

CD \PROTO [ENTER]

(HINWEIS: Wenn Sie bei der Installation einen anderen Verzeichnisnamen eingegeben haben, ersetzen Sie PROTO in der Befehlszeile durch den von Ihnen vergebenen Namen.)

PROTO [ENTER]

COPYRIGHT